

ARTIFÍCIOS, COLAGENS E EFEITOS VISUAIS

A fotografia composta como formadora dos efeitos visuais cinematográficos

Roberto Tietzmann¹

Resumo: Embora o cinema contemporâneo seja identificado pelo uso de imagens baseadas em efeitos visuais cada vez mais sofisticados, eles têm suas raízes na manipulação fotográfica surgida na metade do século XIX. A técnica, conhecida como impressão composta (*composite printing*), reúne segmentos de diversos negativos para formar uma única imagem, se opondo aos princípios de realismo amplamente assumidos como identitários da imagem fotográfica. A técnica é precursora do espetáculo cinematográfico que, ao buscar transcender o realismo, buscou seu legado para ampliar as possibilidades narrativas do novo meio.

Palavras-Chave: efeitos visuais, fotografia, cinema.

Abstract: While contemporary cinema is identified by the use of images based upon ever more sophisticated visual effects, such resources have their roots in the photographic manipulation first developed in the first half of the nineteenth century. The technique, known as composite printing joins segments for diverse negatives into only one coherent image, thus opposing the principles of realism widely assumed as identity-forming in the photographic image. The technique foreshadows the cinematographic spectacle who, searching to transcend realism, sought photography's legacy knowledge to enhance the narrative possibilities of the new medium.

Key Words: Visual effects, photography, cinema.

Introdução

As diferentes tecnologias de captação e exibição de imagens em movimento tornadas públicas na última década do século XIX representavam ao mesmo tempo o somatório de pesquisas científicas e explorações artísticas das décadas e séculos anteriores, bem como ferramentas abertas a novas maneiras e formas de significação para além de suas capacidades técnicas imediatas.

Se forem consideradas apenas as tecnologias como determinantes da novidade, fica

¹ Doutorando do programa de pós-graduação da PUCRS/FAMECOS, email: rtietz@gmail.com

evidente que, antes mesmo da chegada do século XX, os aparelhos *em si* começavam a perder o interesse nas praças já familiarizadas com eles, como afirma este editorial do *New York Times* em janeiro de 1898:

Todos os recursos dos construtores de palavras parecem ter sido exauridos em encontrar nomes para a simples, mas engenhosa, máquina que joga imagens em movimento em uma tela. As características essenciais em todo dispositivo deste tipo são a mesma – uma luz brilhante em frente da qual uma longa fita de pequenas fotografias é rapidamente desenhada, e uma lente [é usada] para focar e distribuir os raios de maneira apropriada. Os arranjos para a manipulação da luz, a fita e a lente, são numerosos, mas variam apenas em detalhes inconseqüentes e, para todos os propósitos práticos, as máquinas são idênticas. (NEW YORK TIMES, 28/1/1898, p. 8)

O editorial segue mencionando 50 marcas diferentes de aparelhos, afirmando que “[...]ninguém sabe quantas mais há.” (NEW YORK TIMES, 28/1/1898, p. 8). Os equipamentos de Edison, dos irmãos Lumière ou de tantos outros empresários do nascente ramo que seria anos depois denominado *cinema* eram todos capazes de registrar imagens em movimento, mas as capacidades de transcender esta escrita com mensagens mais complexas não residiam na câmera e no projetor, sendo dependentes de um amadurecimento das capacidades de enunciação daqueles que os usariam e das platéias que consumiriam tal produção.

Segundo Edgar Morin (1997, p. 25), tentativas de produzir imagens fantasiosas usando efeitos visuais rudimentares buscando a produção de um espetáculo foram responsáveis por primeiro transformar o *cinematógrafo em cinema*. Através desta expressão, Morin sugere a transformação da tecnologia antes entendida como *científica e objetiva* em uma ferramenta que apresentava o fantástico às suas platéias². A construção do imaginário do espetáculo se constituiu a partir da transcendência dos limites do registro mecânico de situações, objetos, cenários, locações e elenco ancorados na correspondência

² Observamos que Morin resume as diversas tecnologias em competição pelo mercado apenas na marca dos Irmãos Lumière, o *cinematógrafo*.

entre o que se via na tela e o que supostamente existiria fora dela. Ou, como afirma Morin, “o cinema é talvez a realidade, mas também é outra coisa, geradora de emoções e de sonhos” (MORIN, 1997, p. 26).

Estes sonhos feitos película complementaram o potencial da imagem cinematográfica como mediação para um mundo material, coerente e exterior a ela (FREITAS, 2006), com a possibilidade de representar algo não realista nem documental, algo que *só existe na imaginação e na tela e jamais existiria materialmente fora dela*, estando aí a semente de onde partem os efeitos visuais.

A nascente indústria artística do cinema expandiu assim o potencial de suas obras e herdou um debate presente há décadas na fotografia: qual seria a sua utilização *correta*? Usar a ferramenta de uma maneira mais direta, mecânica e transparente ou tirar proveito de suas possibilidades de mediação e recombinação e buscar imagens antes impossíveis? Respeitar uma tradição de realismo e condenar o que se afasta dele ou buscar uma expressão específica cujos limites são ampliados pela tecnologia?

O debate se mostrou inconciliável na fotografia pela natureza polissêmica do meio (KOSSOY, 2002), mas antecipou os efeitos visuais no cinema ao explorar a manipulação de imagens em laboratório com um propósito expressivo. Neste artigo exploraremos a relação de proximidade entre técnicas de laboratório em fotografia e efeitos visuais a partir da obra “Os dois caminhos da vida”³ (Oscar Rejlander, 1857), considerando-as como brechas na representação realista, motivadas tanto por possibilidades técnicas quanto pela estruturação de uma narrativa do ficcional coerente, buscando definir os limites e as noções de complementaridade entre estas duas práticas de produção de significado presentes até hoje.

Efeitos visuais e seus artifícios

³ No original, “The Two Ways Of Life”, conforme Clarke (1997), entre outros.

Antes da fotografia e do cinema o teatro europeu do século XIX já utilizava variados efeitos especiais. Raios, fantasmas, arco-íris, enchentes, fogo e fumaça eram usados com regularidade em espetáculos (MILLER, 2006, p. 10). Panoramas pintados ofereciam vistas imersivas nas principais capitais a partir do final do XVIII (MANNONI, 2003, p. 188). Outros tipos de espetáculos, como a apresentação de vistas e histórias com dispositivos de projeção de imagens estáticas, como a lanterna mágica, já eram difundidos desde o século XVII. Em especial, temas sobrenaturais eram muito populares nas décadas anteriores ao surgimento do cinema como espetáculo público (RUFFLES, 2004, p. 30-31).

Tais recursos, embora realizem diversos efeitos tangíveis para seus espectadores e tenham sido a base técnica para diversos efeitos utilizados até hoje no cinema, não se inserem na definição de *efeitos visuais* estudada neste texto por não dependerem de um registro em um suporte audiovisual para serem produzidos e experienciados.

O termo *efeitos visuais* quando utilizado em cinema é uma atualização da expressão que era designada até a década de 1960 como *efeitos fotográficos especiais*, ou popularmente *efeitos especiais* (MITCHELL, 2004, p. 8). Segundo Ephraim Katz, um efeito visual consiste em “efeitos artificialmente executados usados para criar impressões ilusórias em um filme” (KATZ, 1998, p.129). Tratar de *efeitos visuais*, portanto, significa referir-se a uma produção de imagens mediada por um registro cinematográfico cuja origem independe de um registro realista, ainda que o efeito pretendido sobre a platéia na maioria das vezes o seja.

A bibliografia que trata de aspectos de realização dos efeitos visuais oferece justificativas coerentes dentro da economia de produção de uma obra audiovisual para sua utilização. Para Fielding (1985, p. 1), efeitos devem ser usados quando as cenas a serem realizadas são “muito caras, muito difíceis, muito demoradas, muito perigosas ou simplesmente impossíveis de alcançar técnicas fotográficas convencionais”. Mitchell (2004 p. 8) oferece três justificativas, alinhadas com Fielding: criar coisas que não existem (e não poderiam existir), preservar elenco e equipe de situações de risco e consertar ou ajustar imagens que não tenham sido captadas de maneira integralmente satisfatória.

Tanto Mitchell (2004) quanto Fielding (1985) estão preocupados com a tomada de decisão no momento da produção um filme. Embora suas considerações sejam adequadas

àquele contexto, tendem a reduzir a discussão a respeito das decisões objetivas sobre *quando usar efeitos visuais ou não e qual técnica traz o melhor custo-benefício*⁴. Neste texto partimos do pressuposto que os efeitos *são inseparáveis do cinema desde o seu princípio*, nos preocupando com o funcionamento do artifício que os motiva e sua genealogia.

O *artifício* é uma palavra etimologicamente oposta ao *natural*. O que é um artifício foi feito por alguém e tem a intenção de enganar ou persuadir um sujeito de algum argumento. A definição de Katz (1998), citada anteriormente, vincula os efeitos visuais à artificialidade, os posicionando como imagens de construção absolutamente consciente, planejada e com objetivos definidos. O *artifício dos efeitos visuais* não é obra do acaso, mas a estratégia de retórica visual utilizada para transcender o realismo quando a narrativa assim o solicita, ainda que mantendo um diálogo seletivo com alguns dos atributos das imagens.

Quando o objeto representado na imagem é abstrato o artifício se torna evidente. Imagine-se um plano geral de uma cidade que *nunca existiu fora da tela*, como *Metropolis*, cidade-título do filme homônimo de Fritz Lang (1927). A sugestão normalmente feita e aceita pelo espectador é que estamos vendo uma representação de uma cidade *conseqüente na coerência interna da narrativa* (portanto *verdadeira* para a história sendo contada) e não *a representação (o trecho do filme) da representação concreta (maquete) de uma idéia criada pela equipe*. O artifício filmado, a maquete captada com um enquadramento e iluminação adequadas à persuasão denotativa e ao desenvolvimento narrativo do filme, é o efeito visual.

Os efeitos visuais, no entanto, podem necessitar de artifícios muito mais complexos na construção de suas imagens. Imaginemos que o plano geral da cidade citada no parágrafo anterior, realizado com uma maquete, precise ser complementado com um céu com algumas nuvens em movimento e que seja possível ver pessoas realizando ações dentro das janelas dos prédios. A partir destas propostas, logo se torna evidente que a escala

⁴ Há diversas revistas e livros publicados sobre os aspectos técnico-objetivos. As revistas de maior destaque são *Cinefex* (Editora Cinefex, <http://www.cinefex.com>), dedicada a esmiuçar os efeitos dos últimos blockbusters através de relatos detalhados de suas equipes, e *American Cinematographer* (Editora American Society of Cinematographers, <http://www.asc.com/magazine>), especializada em direção de fotografia, mas também atenta aos efeitos visuais.

da maquete urbana de *Metropolis* passa a ser um obstáculo para que uma imagem de tal quantidade de detalhes simultâneos seja viável de ser captada em um único plano.

O problema da escala se faz presente mesmo em filmes mais recentes. *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), ambientado em uma distópica Los Angeles de 2012, começa com um passeio aéreo pelos arranha-céus da cidade sombria. Ao se aproximar de um prédio em forma de pirâmide, o plano com a maquete do prédio é mantido até destacar uma fresta de uma janela onde é possível ver um ventilador de teto em movimento, mas nenhum personagem. Este elemento faz o *raccord* no corte para o próximo plano, um set de escritório com um ventilador de teto onde acontecerá uma entrevista com o personagem que será revelado como o primeiro replicante da história.

A limitação denotativa do artifício aqui é resolvida com o auxílio da montagem, mas deixa marcas da impossibilidade de revelar o interior do escritório a partir do exterior do prédio e interfere na decupagem e direção de arte da cena. Uma observação cuidadosa destas marcas conota quais as técnicas usadas no filme e quais são as suas fronteiras.

A complexificação dos artifícios dos efeitos visuais passa por um fracionamento dos elementos visuais e processos a partir do que antes era assumido como indivisível. Tal fracionamento insere uma série de brechas na produção, registro, edição e experiência de imagens em movimento através das quais é possível articulá-las como elementos de uma linguagem híbrida entre o registro e a representação. O que é perdido nestes artifícios é a noção da indivisibilidade da imagem no momento de sua captação, um conceito que remonta às explorações científicas e artísticas desde os esboços feitos a partir das *cameras obscuras* séculos antes.

A imagem-artifício dos efeitos visuais é reposicionada como uma colagem intertextual de segmentos captados ou produzidos em diferentes momentos por diferentes equipes em diferentes escalas utilizando as mais variadas técnicas e que, apesar desta fragmentação absoluta, continua a negociar um diálogo com a narrativa mantendo algum substrato visual evocativo do realismo denotativo fílmico.

A fragmentação absoluta dos subsídios de imagem se intensificou com a presença de ferramentas digitais, essencialmente porque a essência operativa de computadores e *softwares* é a redução de qualquer tipo de informação a unidades discretas endereçáveis e

manipuláveis individualmente. O artifício passou então a ser construído com controle absoluto, permitindo imagens cada vez mais espetaculares.

Uma consequência da digitalização é a transcendência da própria imagem e sua dissociação nos atributos que a compõem, desdobrando a imagem em uma fonte de dados que se tornam subsídio para processamento posterior⁵. Nestes casos, as fronteiras do que é cinema tradicional, o que é animação e o que são outras formas de expressão visual se hibridizam em uma grande mescla de informação discreta potencialmente cada vez mais abstrata.

A aceitação de tais artifícios visuais pelo espectador em um filme narrativo ficcional depende simultaneamente de duas expectativas, uma vinculada à imagem como trecho da narrativa do filme e a segunda, observando atributos internos à imagem. A primeira expectativa se ancora na coerência interna da narrativa e do espetáculo apresentado, desprezando o realismo absoluto da imagem como um fator secundário. Narrativas dotadas de elementos fantasiosos sempre acompanharam a humanidade, e a sugestão de elementos e personagens que imaginaríamos hoje imediatamente como cenas visíveis através de efeitos visuais (como dragões, ciclopes, unicórnios, gigantes, fadas, etc.) dependem de estruturas de causa e consequência narrativa para serem aceitas. Frequentemente esta expectativa serve ao mesmo tempo de sugestão e controle para a abstração possível dos efeitos visuais.

A segunda expectativa é relacionada com a observação de uma correspondência entre o que é visto na tela e uma representação plausível das noções de perspectiva linear, desenho de luz, cor, textura, movimento, massa aparente e gravidade sugerida que o sujeito observador traz como bagagem de sua experiência, sintetizada em uma coerência física e óptica interna à imagem e aos elementos que a imagem apresenta. Uma vez que é impossível e irrelevante para a fruição da narrativa ficcional verificar a realidade ou não do que a imagem representa, a mera aparência aproximada e a coerência da imagem passam a ser suficientes. Ou, conforme Morin (1997, p. 27), “o cinema se desenvolveu para lá da

⁵ Tecnologias como a captura de movimento para uso em animação de personagens, criação de modelos para a animação a partir do escaneamento tridimensional de objetos e atores, registro de texturas e cores como bancos de dados visuais, etc. utilizam a imagem como geradora de dados para a posterior composição de uma cena.

realidade.”

O realismo como convenção e a fotografia

Os primeiros registros de imagens em movimento do final do século XIX, locomotivas chegando nas estações, cenas urbanas, esquetes simples, paisagens exóticas e cinejornais, representavam a escrita visual do efêmero de um mundo conhecido, cujos sons, cores e eventuais narrativas abreviadas eram completados por suas platéias. Musser (1994, p. 2) afirma que o modo de recepção preferencial nos filmes dos primeiros dez anos do cinema era baseado no reconhecimento imediato das situações mostradas na tela, com o mínimo de apoio de um cartão de título inicial.

Isto estava em sintonia com a postura que Louis Lumière sustentou desde o início do projeto do cinematógrafo: rejeitar qualquer proximidade com o teatro e seus adereços como base para o cinema (Barnouw, 1993, p. 9). Os filmes lançados em 1895 e nos anos imediatamente seguintes pelos Lumière não envolviam elenco, cenários artificiais, tramas sofisticadas ou efeitos visuais. Isto pode ser entendido como uma postura ativa em busca de uma separação conceitual do cinema, forjando a idéia da tela como uma extensão do cotidiano⁶.

Grande parte das informações necessárias para entender a obra, portanto, não estava na tela, mas no contexto cultural do espectador. O que as imagens mostravam essencialmente respeitava as noções de perspectiva, movimento, espaço e tempo comentadas por Helfand (2001):

Desde o século XV até o início do século XX, nossa compreensão do espaço-tempo era unida por uma crença inabalável nos quatro pilares da realidade física, enquadrados pelo que é rotineiramente considerado como um tipo de paradigma Newtoniano: espaço, tempo, energia e massa. Como o espaço euclidiano, que define o pensamento direcional em vetores (para cima, para baixo, direita e esquerda), o conceito ocidental de espaço era absoluto: ilimitado e infinito, plano e inerte, conhecível e fixo. (HELFAND, 2001, p. 35)

⁶ Georges Méliès não tardou em contradizê-los e unir espetáculo, ilusionismo, cinema e fantasia, como conta Ezra (2000).

A essência do realismo reside na crença depositada que o objeto representado existe de forma bastante semelhante para além da representação. John Fiske afirma que isto envolve o “uso de dispositivos de representação (signos, convenções, estratégias narrativas, etc.)” e que a comparação entre o que é realista e o que não é depende do objeto, que é “o árbitro da verdade na representação” (FISKE, 1983, p. 192). Tal conceito, embora facilmente compreensível, explicita a fragilidade do adjetivo realista no cinema e, antes dele, na fotografia. Nestes meios nos quais 100% das imagens passam por dispositivos de representação (primeiro mecânicos e técnicos, depois comunicacionais, lingüísticos, ideológicos, expressivos, retóricos, etc.), é seguro afirmar que o realismo é muito mais uma convenção ou a adjetivação de um discurso visual do que um valor absoluto.

Com a fotografia a partir da década de 1830, sessenta anos antes do cinematógrafo e dos demais dispositivos para a produção de imagens em movimento, fora consolidado o conceito do que seria uma imagem realista auxiliada pela tecnologia: algo que pudesse ser comparado à visão perfeita do que era retratado, respeitando absolutamente a coerência da perspectiva e do desenho da luz que incide sobre o que é representado e sugerindo o mínimo de interferência no processo. A dádiva da imagem absolutamente realista somente era alcançada através da aquiropoiese de uma máquina e não existia antes dela fora da religião⁷.

A linha de pensamento feita dominante com o posicionamento da fotografia em suas primeiras décadas como um instrumento da ciência e indústria, e não da expressão e criatividade, silenciou as possibilidades mais radicais do meio, baseadas na exploração da manipulação laboratorial da imagem, parte inevitável do processo fotográfico tradicional e compreendido assim como um processo meramente técnico e invisível artisticamente.

O trajeto da imagem desde seu estado latente no material sensível até a cópia final fixada em papel oferece um amplo potencial para a transformação criativa dos subsídios ali

⁷ Nos referimos aqui à narrativa da aquiropoiese da impressão do rosto de Cristo no manto de Verônica na *Via Crucis*. A expectativa de uma imagem que correspondesse inteiramente àquilo que representa e fosse feita sem a mão de um artista é um mito presente na cultura cristã.

presentes, o que foi encarado como uma ameaça à fotografia como um registro documental e uma ruptura com a tradição.

Rejlander e os “Dois Caminhos da Vida”

O preconceito não impediu as experiências de manipulação laboratorial baseadas na combinação de múltiplos negativos em uma única imagem de se iniciarem durante a década de 1850. Sugerido por Hippolyte Bayard em 1852 (ZAKIA & STROEBEL, 1993, p. 157) como uma maneira de acrescentar nuvens aos céus dos daguerreótipos que haviam ficado superexpostos nesta área e sem detalhes de imagem, a primeira manipulação tinha a marca de ser uma *composição supostamente invisível*, mas que reposicionou os conceitos do realismo e da correspondência entre o objeto representado e o mundo exterior como mera convenção dali em diante.

A produção de imagens pela combinação de múltiplos negativos teve sua primeira grande obra em 1857, intitulada “Os Dois Caminhos da Vida” (Figura 1), captada e montada pelo fotógrafo sueco radicado em Londres Oscar Rejlander a partir de trinta e dois negativos distintos (CLARKE, 1997, p. 226). A obra é organizada como um tríptico e reflete temas em voga da Inglaterra vitoriana: um jovem rapaz tem de escolher entre o vício e a virtude. À esquerda, os vícios: o jogo, a bebida, a prostituição e a marginalidade. À direita, as virtudes: trabalho, família e saúde. No centro, o jovem acompanhado de alegorias da sabedoria e do arrependimento.



FIGURA 1 – “Os Dois Caminhos da Vida”, Oscar Rejlander, 1857

FONTE - CLARKE, 1997, p. 43.

A obra evoca o treinamento em pintura clássica do início da carreira do fotógrafo e sua admiração pelo afresco da *Escola de Atenas*⁸ de Rafael, uma referência evidente pela criação de uma cena coletiva em orientação horizontal (MARIEN, 2006, p. 91). Rejlander foi cuidadoso em sua composição da cena, respeitando princípios de perspectiva e organização da imagem. As personagens mais “distantes” do olhar do espectador estão menores no quadro do que aquelas mais próximas. E também as mais distantes foram impressas na cópia com uma densidade ligeiramente menor, mimetizando a experiência de perceber a distância através do esmaecimento do contraste. Não restaram registros de que Rejlander tenha utilizado algum cálculo para chegar a esta variação. É bastante provável que ele tenha agido balizado pela sua bagagem cultural, atenção ao detalhe e experiência como pintor e fotógrafo.

A obra de Rejlander despertou polêmica pela representação fotográfica da nudez de algumas das personagens femininas e pela ambição da imagem em ser considerada como uma obra de arte, desvinculada do caráter científico, objetivo e industrial que caracterizava a fotografia até então. Rejlander vendeu cópias da imagem, ampliadas individualmente,

⁸ Pintada no Vaticano por encomenda do Papa Júlio II no ano 1510 ou 1511 (SPIELVOGEL, 2005, p. 334).

com ligeiras diferenças entre cada cópia (uma, inclusive, para a própria rainha Vitória) (SMITH, 1996, p. 60), lançou uma moda de produção de imagens a partir dos múltiplos negativos (JONES, 1974, p. 134) e inspirou o movimento pictorialista⁹ da fotografia.

O que Rejlander elaborou de uma maneira insuspeita em seu laboratório foi a própria natureza do artifício dos efeitos visuais ao criar uma imagem cuja experiência somente era completa depois de intensa pós-produção em laboratório e não no momento da captação, aguardando apenas a revelação. Os trinta e dois negativos que formam a imagem foram fotografados separadamente tomando cerca de seis semanas entre a captação das imagens e a finalização da primeira cópia. O que os “Dois caminhos da vida” apresentam de maneira perturbadora é que a suposta objetividade científica, óptica, física e química depositada no aparato fotográfico pode ser utilizada para revelar uma imagem inteiramente subjetiva, que somente nasce pela mão de seu autor e traz à tona a irrelevância da expectativa depositada sobre uma correspondência objetiva entre o que esteve à frente da lente da câmera em algum momento e o que está impresso na fotografia. A realidade se torna, enfim, apenas um subsídio.

Os cuidados com a composição dos diferentes segmentos da imagem oferecem um viés contraditório de leitura. Ao mesmo tempo são a afirmação da competência técnica do autor, mas também revelam o conservadorismo da narrativa que a obra apresenta. Os recursos de composição de vários negativos usados por Rejlander permitiam modificações de escala nos personagens (podendo sugerir mais profundidade para além da noção de *tableau*), repetição de personagens em situações diferentes, a aplicação de cabeças em corpos distintos dos originais, etc. Ainda assim a imagem mimetiza uma estrutura visual tradicional na forma, conteúdo visual e narrativa cuja novidade não está na organização do plano, mas na técnica utilizada e no choque causado pelo pressuposto realista da fotografia.

A figura alegórica do arrependimento, uma mulher com os seios à mostra e o rosto

⁹ Os pictorialistas buscavam aproximar a fotografia das artes plásticas tradicionais, incorporando a manipulação de laboratório e temáticas não-realistas como norma. O movimento permaneceu ativo desde a metade do século XIX em diante, defendendo-se das críticas realizadas por fotógrafos de viés realista e documental (ZAKIA & STROEBEL, 1993, p. 633).

coberto à frente do quadro no centro (FIGURA 1), causou polêmica e dificultou o agendamento de exposições da obra de Rejlander. O ponto em questão não era a nudez, mas a *nudez fotografada*. A mulher seminua, mesmo que devesse conotar o oposto da promessa de erotismo, impressionou os contemporâneos do fotógrafo pela inescapável denotação visual realista do novo meio.

A dificuldade em entender as conotações dos personagens da cena era provocada porque o substrato denotativo do realismo da imagem fotográfica prenunciava uma separação fundamental entre as artes plásticas e o cinema na representação visual de alegorias. Embora as alegorias fossem tradicionalmente representadas com figuras humanas na pintura e demais artes visuais, a fotografia ainda estava vinculada à correspondência denotativa entre quem aparecia na tela e existiria fora dela. Ainda se passaria mais de meio século até que o cinema unisse a denotação à conotação no *glamour* de seus astros e estrelas.

Após mais algumas experiências bem-sucedidas com a composição, durante a década de 1860, Rejlander abandonou as técnicas de fotografia baseadas em múltiplos negativos, afirmando-se desgostoso da repercussão causada e continuando a fotografar de maneira mais tradicional (BRINKMANN, 1999, p. 6).

Considerações finais

O “Dois Caminhos da Vida” de Rejlander instituiu um importante legado para os desenvolvimentos seguintes da fotografia e, principalmente, do cinema: a idéia que a pós-produção pode ser um espaço de criatividade e é *o espaço por excelência* em que a narrativa mediada visualmente se estrutura por completo, tanto na montagem cinematográfica quanto nos efeitos visuais. Embora a noção de uma narrativa visual seqüencial no tempo como as criadas através da montagem ou das histórias em quadrinhos ainda fosse alheia a esta obra, Rejlander criou os complexos espaços do vício, da virtude e da decisão com pequenas alusões narrativas cuja ordem depende da atenção do leitor.

A fotografia composta a partir de múltiplos negativos ou múltiplas exposições continuou a ser usada mesmo após Rejlander abandonar a técnica, ainda que se encaixasse

então em um registro de arte ou piada visual. Uma foto amplamente divulgada do pintor Henri de Toulouse-Lautrec, realizada por seu amigo Maurice Guibert em torno de 1892, mostra o pintor em seu atelier posando para si mesmo (KOETZLE, 2005, p. 84), buscando um efeito cômico.

Estas manipulações laboratoriais da imagem foram incorporadas imediatamente ao nascente cinema, fomentando seus primeiros efeitos visuais baseados em shows de magia e espíritos (MORIN, 1997, p. 70). Os primeiros efeitos amadureceram *antes* da montagem cinematográfica porque trouxeram a bagagem da fotografia para seu meio, adaptando os processos a um meio tecnologicamente próximo e capaz de encontrar um novo sentido para eles, ou, como afirma Morin (1997):

Colocamos em primeiro lugar a sobreimpressão fantasmática e o desdobramento, não só porque uma e outra se nos apresentam sob os traços familiares da “magia” já evocada, mas também porque elas concentram os caracteres próprios do novo mundo do cinema: trata-se de truques que, de início, apresentam um aspecto fantástico, mas que, com a continuação, se tornam técnicas da expressão realista. Integram-se num amálgama constituído pelas originais receitas de melies juntamente com as do teatro de Robert-Houdin e da lanterna mágica. Participam da inserção sistemática da trucagem no seio do cinematógrafo. Fazem parte desse leque de ilusões que, após o refluxo do fantástico, irá constituir a retórica elementar e essencial de qualquer filme. (MORIN, 1997, p. 71)

No filme *O Grande Roubo do Trem* (Edward Porter, 1903) as cenas vistas através da janela do escritório do telegrafista (que revelam o trem chegando) e para fora das portas do trem em movimento foram aplicadas através da dupla exposição dos negativos, resultando em imagens realistas para o contexto do filme e capazes de superar as limitações técnicas de filmar em um *trem de verdade*. Curiosamente, o filme atualiza a idéia de Bayard: é possível parecer *mais realista e persuasivo* com efeitos visuais do que sem eles.

Para os efeitos visuais fazerem sentido nos filmes do século XXI e continuarem a conquistar suas platéias oferecendo espetáculos que as interessem é preciso encontrar realizadores que consigam encontrar coerência narrativa e visual desde o *pixel* até o discurso fílmico completo, um desafio que permanece em aberto aos artistas e técnicos dispostos a encará-lo.

Referências

- BARNOUW, Erik. **Documentary: A History of the Non-Fiction Film**. Nova Iorque: Oxford University Press, 1993.
- BRINKMANN, Ron. **The Art and Science of Digital Compositing**. Nova Iorque: Morgan Kaufmann, 1999.
- BUTTERWORTH, Philip. **Magic on The Early English Stage**. Nova Iorque: Cambridge University Press, 2005.
- CLARKE, Graham. **The Photograph**. Nova Iorque: Oxford University Press, 1997.
- EZRA, Elisabeth. **Georges Méliès: The Birth of the Auteur**. Manchester: Manchester University Press, 2000.
- FIELDING, Raymond. **Techniques of Special Effects Cinematography**. Boston: Focal Press, 1985.
- FISKE, J. (et al). **Key Concepts in Communication**. London: Methuen, 1983.
- FREITAS, Cristiane Gutfreind. **O filme e a representação do real**. Disponível on-line na revista “E-Compós”, edição nº 6, agosto de 2006. Consultado na data 02/01/2007, no endereço eletrônico http://www.compos.org.br/e-compos/adm/documentos/ecompos06_agosto2006_cristianefreitas.pdf
- HELFAND, Jessica. **Screen: Essays on Graphic Design, New Media and Visual Culture**. New York: Princeton Architectural Press, 2001.
- JONES, Bernard Edward. **Encyclopedia of Photography**. Manchester: Ayer Publishing, 1974.
- KATZ, Ephraim. **The Film Encyclopedia (3rd Ed)**. Nova Iorque: Perennial; 1998.
- KOETZLE, Hans-Michael. **Photo Icons: The Story Behind the Pictures 1827-1991**. Colônia: Taschen, 2005.
- KOSSOY, Boris. **Realidades e ficções na trama fotográfica**. 3ª ed. Cotia: Ateliê Editorial, 2002.
- MANNONI, Laurent. **A Grande Arte da Luz e da Sombra**. São Paulo: Editora Senac & Editora UNESP, 2003.
- MARIEN, Mary Warner. **Photography: A Cultural History**. Nova Iorque: Laurence King Publishing, 2006.
- MILLER, Ron. **SPECIAL EFFECTS – An Introduction to Movie Magic**. Minneapolis: Twenty-First Century Books, 2006.
- MITCHELL, A.J. **Visual Effects for Film and Television**. Oxford: Focal Press, 2004.
- MORIN, Edgar. **O Cinema ou o Homem Imaginário**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.
- MUSSER, Charles. **The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907**. Los Angeles: California University Press, 1994.
- NEW YORK TIMES**, edição de 28/1/1898, p. 8, acesso on-line no endereço <http://www.nytimes.com/archive>.
- RICKITT, Richard. **Special Effects, the history and the technique**. Nova Iorque: Billboard Books, 2000.
- RUFFLES, Tom. **Ghost Images: Cinema Of the Afterlife**. Jefferson: McFarland&Company, 2004.
- SPIELVOGEL, Jackson J. **Western Civilization**. Belmont: Thomson Wadsworth, 2005.
- SMITH, Alison. **The Victorian Nude: Sexuality, Morality and Art**. Manchester:

Manchester University Press, 1996.

TOULET, Emmanuelle. **O cinema, invenção do século**. São Paulo: Objetiva, 1999.

ZAKIA, Richard & STROEBEL, Leslie D. **The Focal Encyclopedia of Photography**.
Oxford: Focal Press, 1993.